

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLABASKET MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS XI IPA 2 PUTERI SMA ISLAM TERPADU WAHDAH ISLAMIYAH MAKASSAR

Sugiana Savitriani

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK Universitas Negeri Makassar

Email: sugiana.savitriani7@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XI IPA-2 Puteri SMA Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar tahun pelajaran 2018/2019 dengan menerapkan pendekatan bermain. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam setiap siklus. Penelitian ini selesai dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 Puteri SMA Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 31 siswi. Data penelitian ini diperoleh melalui tes keterampilan dan kemampuan *dribble* bola basket, pengamatan, dan tes tertulis. Data tersebut merupakan hasil belajar *dribble* bola basket yang meliputi aspek keterampilan, sikap, dan pengetahuan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas XI IPA-2 Puteri SMA Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar tahun pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci: *Pendekatan bermain, dribble bola basket*

Pendahuluan

Pengelolaan proses belajar pendidikan jasmani pada prinsipnya anak harus riang, gembira, banyak bergerak, semangat, dan bergairah, namun banyak para guru yang kurang memperhatikan hal tersebut. Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan perlu penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang ada di kurikulum sekolah pada saat ini.

Membelajarkan *dribble* bola basket dengan model permainan merupakan strategi dalam pembelajaran. Namun kenyataannya masih jarang guru penjasorkes yang menerapkannya. Pada umumnya guru lebih cenderung membelajarkan *dribble* bola basket secara konvensional, yang berorientasi pada teknik saja tanpa memperhatikan respon dari siswanya. Guru hendaknya merancang proses pembelajaran yang kondusif yang dapat memberikan rasa senang bagi siswa, bernilai edukatif, menarik atau menantang, dan dapat pula membina kesehatan dan percaya diri.

Belajar merupakan suatu proses yang bertujuan, artinya akhir dari belajar akan diperoleh hasil belajar yaitu terjadinya perubahan pada diri siswa. Seperti yang dinyatakan Nana Sudjana (2006), "Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu".

Hasil belajar mengajar dapat diketahui apabila dilakukan evaluasi atau penilaian. Melalui penilaian akan diketahui apakah materi diberikan dapat dikuasai dengan baik ataukah sebaliknya. Penilaian diberikan atas dasar kriteria tertentu yang mana melalui penilaian tersebut akan diketahui sejauh mana hasil belajar yang dicapai siswa. Nana Sudjana (2006) menyatakan: "Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiennya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses". Menurut Wahjoedi (1999), "Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan". Pendapat lain dikemukakan oleh Beltasar Tarigan (2001), "Pengajaran melalui pendekatan bermain adalah meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan sesungguhnya".

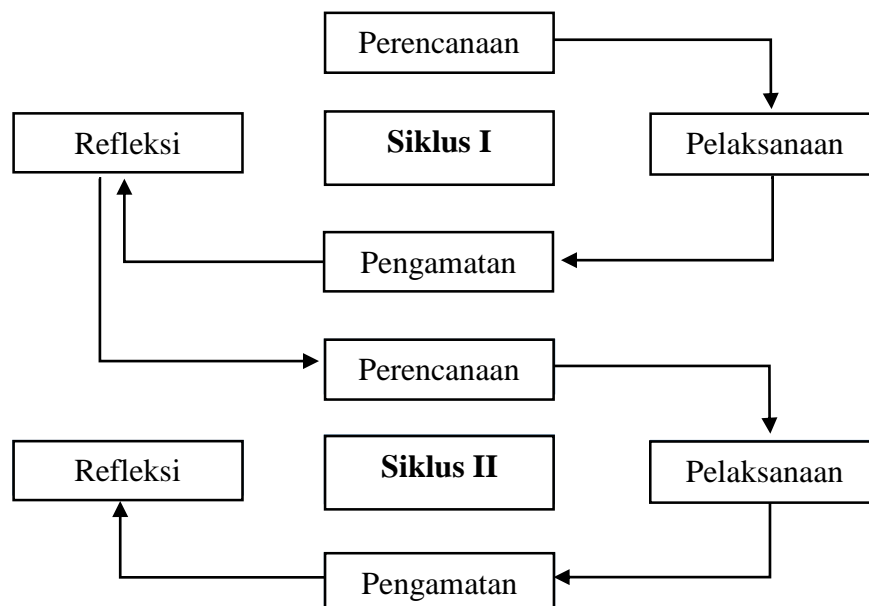
Dalam hal ini pendekatan bermain digunakan dalam menyampaikan materi untuk mempelajari lebih dalam tentang keterampilan *dribble* bola basket. Karena dengan pendekatan bermain siswa dapat lebih mudah untuk mengerti apa yang disampaikan pengajar, disebabkan siswa melakukannya dengan perasaan senang dan gembira.

Pendekatan bermain untuk meningkatkan *dribble* bola basket yang dimaksud yaitu mempelajari keterampilan *dribble* bola basket yang sudah dikonsep dalam bentuk-bentuk permainan. Permainan yang diberikan kepada siswa dirancang mulai dari bentuk permainan yang sederhana menuju bentuk permainan yang lebih kompleks. Seperti yang dinyatakan oleh Agus Margono (2010), “Strategi rangkaian permainan adalah bentuk metode pembelajaran yang diurutkan dari bentuk permainan yang sederhana ke urutan permainan yang lebih sulit menuju permainan yang sebenarnya”. Permainan yang diberikan harus terdapat unsur-unsur yang dapat meningkatkan *dribble* bola basket. Dalam hal ini permainan yang diberikan kepada siswa telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan keinginan peneliti untuk memberikan perbaikan terhadap hasil dan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani pada materi *dribble* bola basket, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di SMA IT Wahdah Islamiyah Makassar dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas XI IPA-2 Puteri SMA IT Wahdah Islamiyah Makassar Tahun Pelajaran 2018/2019”. maka dapat dirumuskan hipotesis penelitiannya adalah bahwa penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XI IPA-2 Puteri SMA IT Wahdah Islamiyah Makassar.

Metode:

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas Eksperimental (PTK Eksperimental). Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Setiap tindakan upaya pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan interpretasi; (4) analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Tahap-tahap pelaksanaan PTK ini bisa dilihat dari gambar di bawah ini:



Gambar 1 Tahap-tahap Penelitian
(Sumber: Agus Kristiyanto.2013)

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Islam Terpadu Wahdah Islamiyah, Kecamatan Manggala, Kabupaten Makassar. Persiapan sebelum PTK dilaksanakan, dibuat berbagai instrument yang dikenakan untuk perlakuan dalam PTK, yaitu:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Lembaran penilaian dan lembaran observasi siswa.

Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI IPA-2 Puteri SMA Islam Terpadu Wahdah Islamiyah tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 31 siswa puteri.

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini antara lain sebagai berikut:

1. Observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran *dribble* bola basket melalui pendekatan bermain. Dan untuk memperoleh data kemampuan *dribble* bola basket siswa.
2. Tes, untuk mengukur seberapa jauh hasil yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan. Tes disusun dan dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil keterampilan *dribble* bola basket siswa.
3. Wawancara, digunakan untuk mendapatkan data pendukung yang ditujukan kepada guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Secara terperinci teknik pengumpulan data pada penelitian ini dapat dideskripsikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

No.	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1.	Siswa	Hasil keterampilan <i>dribble</i> bola basket (produk)	Test praktik	Tes keterampilan <i>dribble</i> bola basket
2.	Siswa	Kemampuan melakukan <i>dribble</i> bola basket (proses)	Unjuk kerja praktik dan pengamatan	Lembar observasi
3.	Siswa	Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung (sikap)	Pengamatan	Lembar observasi
4.	Siswa	Pemahaman tentang konsep materi pembelajaran (pengetahuan)	Tes tertulis	Soal-soal <i>dribble</i> bola basket

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Data yang dianalisis di dalam penelitian ini meliputi:

1. Keterampilan dan kemampuan *dribble* bola basket siswa, yaitu dengan menganalisis hasil tes *dribble* bola basket siswa kemudian dikategorikan dalam klasifikasi nilai yang telah ditentukan.
2. Aktivitas sikap belajar siswa, yaitu dengan menggunakan lembar observasi siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Pemahaman materi siswa, yaitu dengan tes tertulis soal-soal *dribble* bolabasket.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (2013), yaitu:

$$Dp = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

Dp = Deskriptif persentase
n = Nilai yang diperoleh
N = Jumlah seluruh nilai

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk

memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 5 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 2. Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 - 20%	Tidak Baik	Dibuang
20,1 - 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1 - 70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 - 90%	Baik	Digunakan
90,1 - 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber: Muhamad Ali, 2013

Hasil dan Pembahasan

Hasil dalam penelitian ini menjelaskan bagaimana peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket melalui pendekatan bermain pada siswa kelas XI IPA 2 Puteri SMA IT Wahdah Islamiyah Makassar. Pelaksanaan tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu tes awal dan tes pada setiap siklus dengan menggunakan pendekatan bermain pada pembelajaran bola basket, dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah melalui tes keterampilan dan kemampuan *dribble* bola basket, pengamatan, dan tes tertulis.

Deskripsi Data Penelitian

Berikut ini adalah gambaran hasil pengolahan data yang telah dilakukan dari hasil penelitian yang telah dilakukan:

Siklus I

Tabel 3.
Data Nilai Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket Siswa Kelas XI IPA-2 Puteri SMA IT Wahdah Islamiyah pada Siklus I.

No	Nama Siswa	Keterampilan		Sikap	Kognitif	Jumlah Nilai (65)	Nilai Akhir	Ket
		Produk	Proses					
1	A. Nurul Fadhlah U	8	12	23	13	56	86.15	T
2	Aisyah Abdurrahman	10	12	21	11	54	83.08	T
3	Aisyah Alfiah Z. Idris	5	10	26	15	56	86.15	T
4	Aisyah Humayroh	5	7	23	15	50	76.92	BT
5	Andi Zaskia Reski A	9	11	23	11	54	83.08	T
6	Anisa Harlina	5	10	25	15	55	84.61	T
7	Asilah Afnani Bisri	8	12	27	14	61	93.84	T
8	Fadyah Nur Aqilah	6	10	22	10	48	73.84	BT
9	Fildzah Nabila Salsabil	7	9	25	15	56	86.15	T
10	Filvy Fatimah Ali	5	10	23	14	52	80	T
11	Gahra Amalia R N	9	10	28	11	58	89.23	T
12	Halimah Asy Sya'diah S	5	6	15	10	36	55.38	BT
13	Ismah Qosimah	6	10	27	15	58	89.23	T
14	Khusnul Khatimah S	5	6	24	15	50	76.92	BT
15	Miftahul Jannah Salam	10	10	24	15	59	90.77	T
16	Muthiah Subhan	9	12	23	9	53	81.53	T
17	Nabilah Samarra Hakim	10	9	21	15	55	84.61	T

18	Nanda Nurul Izzah	6	12	19	13	50	76.92	BT
19	Nisrina Fatin Hamidah	5	9	21	15	50	76.92	BT
20	Nurul Fitri Hardianti	5	7	17	15	44	67.70	BT
21	Nurul Isra Ismail	5	12	25	15	57	87.70	T
22	Nurul Maghfirah	10	12	20	15	57	87.70	T
23	Nurul Safitri Tufail	8	12	23	14	57	87.70	T
24	Nurwatul Wardah Muis	5	8	24	10	47	72.31	BT
25	Nusaibah Khalid B	8	9	20	12	49	75.38	BT
26	Putri Amaliah Nurul J	6	7	21	8	42	64.61	BT
27	Rabiatul Adawiah	9	9	21	12	51	78.46	T
28	Rafi'ah Intan M	9	7	16	14	46	70.77	BT
29	Ruqayyah Az-Zahrah I	6	11	25	11	53	81.54	T
30	Putri Rahmadani	5	10	28	14	57	87.70	T
31	Siti Aulia Nabila Abd	5	11	25	9	50	76.92	BT
Rata-rata		6.90	9.74	22.74	12.90	52.28	80.44	
Persentase								61.29%

Berdasarkan tabel 3 di atas, maka dapat diketahui nilai hasil belajar *dribble* Bolabasket siswa secara keseluruhan setelah diberi tindakan pada siklus I. Dari tabel 3 di atas, 19 siswa atau 61.29% siswa mampu tuntas mencapai KKM (KKM=77). Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar *dribble* Bolabasket siswa dibandingkan dengan kondisi awal sebelum diberi tindakan meskipun peningkatannya belum maksimal. Pada kondisi awal hanya 1 atau 3.22% siswa yang mencapai KKM (KKM=77) pada materi *dribble* Bolabasket, jadi ada peningkatan sebesar 58.07%.

Siklus II

Tabel 4.

Data Nilai Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket Siswa Kelas XI IPA-2 Puteri SMA IT Wahdah Islamiyah pada Siklus II.

No	Nama Siswa	Keterampilan		Sikap	Kognitif	Jumlah Nilai (65)	Nilai Akhir	Ket
		Produk	Proses					
1	A. Nurul Fadhilahtul U	10	12	23	13	58	89.23	T
2	Aisyah Abdurrahman	10	12	21	11	54	83.08	T
3	Aisyah Alfiah Z. Idris	5	10	26	15	56	86.15	T
4	Aisyah Humayroh	6	11	23	12	52	80	T
5	Andi Zaskia Reski A	5	12	22	13	52	80	T
6	Anisa Harlina	6	11	26	14	57	87.69	T
7	Asilah Afnani Bisri	10	12	27	14	63	96.92	T
8	Fadyah Nur Aqilah	5	11	22	11	49	75.38	BT
9	Fildzah Nabila Salsabil	9	11	26	15	61	93.84	T
10	Filvy Fatimah Ali	10	12	26	13	61	93.84	T
11	Gahra Amalia R N	10	12	27	14	63	96.92	T
12	Halimah Asy Sya'diah S	10	12	25	13	60	92.30	T
13	Ismah Qosimah	5	11	28	14	58	89.23	T
14	Khusnul Khatimah S	9	11	20	13	53	81.53	T
15	Miftahul Jannah Salam	6	11	25	15	57	87.69	T

16	Muthiah Subhan	10	12	28	13	63	96.92	T
17	Nabilah Samarra Hakim	10	10	20	13	53	81.53	T
18	Nanda Nurul Izzah	5	10	22	12	49	75.38	BT
19	Nisrina Fatin Hamidah	5	10	19	14	48	73.84	BT
20	Nurul Fitri Hardianti	5	7	17	15	44	67.69	BT
21	Nurul Isra Ismail	5	8	28	12	53	81.53	T
22	Nurul Maghfirah	10	12	24	13	59	90.77	T
23	Nurul Safitri Tufail	5	12	25	13	55	84.61	T
24	Nurwatul Wardah Muis	7	10	23	13	53	81.53	T
25	Nusaibah Khalid B	7	12	24	12	55	84.61	T
26	Putri Amaliah Nurul J	10	10	21	8	49	75.38	BT
27	Rabiatul Adawiah	9	9	21	12	51	78.46	T
28	Rafi'ah Intan M	8	11	17	12	48	73.84	BT
29	Ruqayyah Az-Zahrah I	10	12	24	12	58	89.23	T
30	Putri Rahmadani	6	12	27	14	59	90.77	T
31	Siti Aulia Nabila Abd	5	10	25	8	48	73.84	BT
Rata-rata		7.51	10.90	23.61	12.77	54.80	84.31	
Persentase								77.42%

Dari tabel 4 tersebut di atas dapat diketahui bahwa 24 siswa atau 77.42% siswa mampu tuntas mencapai KKM (KKM=77). Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan pada saat kondisi awal dan siklus I.

Tabel 5.
Persentase Ketuntasan Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

	Kondisi Awal (≤ 30 %)	Siklus I (≥ 50 %)	Siklus II (≥ 70 %)
Tes Hasil Belajar <i>Dribble</i> Bolabasket	3.22% (1 siswa)	58.07% (18 siswa)	16.13% (5 siswa)
Nilai Total	3.22% (1 siswa)	61.29% (19 siswa)	77.42% (24 siswa)

Pembahasan

Persentase ketuntasan dari tes hasil belajar *dribble* bolabasket dapat dilihat pada tabel 5 di atas. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan pada kondisi awal jumlah siswa yang mencapai KKM (KKM=77) hanya sebanyak 1 siswa dengan persentase 3.22% dengan perolehan rata-rata nilai 42.39 dari nilai maksimal 65.00 dan siswa yang belum mencapai KKM (KKM=77) sebanyak 30 siswa dengan persentase 96.78%. Hasil observasi pada kondisi awal ini sebagai berikut:

1. Dilihat dari proses pembelajaran materi *dribble* Bolabasket dapat dikatakan proses pembelajaran dalam kategori kurang berhasil.
2. Model pembelajaran *dribble* bolabasket yang diterapkan monoton, sehingga mengakibatkan kemampuan dan keterampilan *dribble* siswa terhadap materi pelajaran bolabasket kurang.
3. Pembelajaran materi *dribble* Bolabasket masih dirasa sulit oleh siswa. Hal ini menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi kurang sehingga nilai pelajaran penjasorkes tidak optimal.

Persentase ketuntasan pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM (KKM=77) bertambah sebanyak 18 siswa dengan persentase 58.07% dengan perolehan rata-rata nilai 52.28 dari nilai maksimal 65.00, maka terjadi peningkatan siswa yang tuntas pada siklus I ini sebanyak 19 siswa dengan persentase 61.29% dan siswa yang belum mencapai KKM (KKM=77) sebanyak 12 siswa dengan persentase 38.71%. Ada beberapa hal yang mempengaruhi ketuntasan siswa pada siklus I ini yaitu:

1. Siswa merasa tertarik dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan karena tugas ajar yang diberikan dikemas dalam bentuk-bentuk permainan, hal ini terlihat dari respon siswa yang terlihat senang selama pelajaran berlangsung.
2. Perhatian siswa terhadap penjelasan dari guru meningkat meskipun masih ada saja siswa yang tidak memperhatikan, hal ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan tugas ajar yang harus dipahami dan dipelajari oleh siswa.
3. Siswa merasa bersemangat selama pembelajaran berlangsung, hal ini terlihat dari keaktifan dan respon siswa dalam melaksanakan tugas ajar.
4. Dilihat dari aspek psikomotor, siswa terlihat lebih luwes dalam mempraktikkan *dribble* bola basket dibandingkan dengan saat kegiatan *survey* awal yang terlihat masih kaku.

Adapun hal-hal yang mempengaruhi ketidak tuntasan siswa pada siklus I ini yaitu:

1. Masih terdapat siswa yang datang terlambat dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru.
2. Sikap bersemangat siswa yang berlebihan kadang mengganggu siswa yang lain karena selalu ingin mencoba, sehingga guru harus sering mengatur keadaan kelas.
3. Siswa terkadang lupa melaksanakan tugas ajar dengan baik dan benar dikarenakan terbawa situasi permainan, sehingga guru sering kali memberikan evaluasi pada sela-sela pelajaran.
4. Ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mempraktikkan tugas ajar.

Di samping adanya keberhasilan yang menjadi faktor ketuntasan, diketahui juga adanya kendala ataupun kekurangan dalam pelaksanaan tindakan penelitian yang menjadi faktor ketidak tuntasan siswa. Maka peneliti berupaya memperbaiki kekurangan yang masih ada dengan harapan dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih memuaskan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian pada siklus I perlu dilanjutkan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan pada siklus berikutnya. Maka dilakukan tindakan perbaikan lanjutan yaitu: Memperbaiki tindakan sebelumnya pada siklus I yaitu dengan tetap melaksanakan tindakan sesuai perencanaan namun lebih fokus pada siswa yang belum mencapai ketuntasan.

Dari hasil perencanaan tindak lanjut ke siklus berikutnya maka diperoleh persentase ketuntasan pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM (KKM=77) bertambah sebanyak 5 siswa dengan persentase 16.13% dengan perolehan rata-rata nilai 54.79 dari nilai maksimal 65.00, maka terjadi peningkatan siswa yang tuntas pada siklus II ini sebanyak 24 siswa dengan persentase 77.42% dan siswa yang belum mencapai KKM (KKM=77) sebanyak 7 siswa dengan persentase 22.58%.

Secara umum pada siklus lanjutan II ini telah menunjukkan peningkatan, dimana sikap dan hasil kemampuan keterampilan *dribble* siswa meningkat meskipun hasil pemahaman siswa menurun karena siswa masih terkecoh dengan soal-soal yang diberikan. Dengan aktivitas pembelajaran siswa yang semakin meningkat maka proses kegiatan belajar mengajar pun lebih menyenangkan.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa Kelas XI IPA-2 Puteri SMA IT Wahdah Islamiyah Kecamatan Manggala Kota Makassar tahun pelajaran 2018/2019, analisis data yang telah dilakukan, dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, maka diperoleh simpulan bahwa: Penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran penjasorkes dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* Bolabasket siswa Kelas XI IPA-2 Puteri SMA Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Kecamatan Manggala Kota Makassar tahun pelajaran 2018/2019.

Saran

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru seharusnya memperhatikan kondisi dan respon dari siswa, serta menggunakan metode mengajar yang bervariasi. Dengan demikian akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Hendaknya pembelajaran dengan penerapan pendekatan bermain dapat dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran *dribble* bola basket di sekolah tersebut.

3. Bagi guru yang belum menerapkan model pembelajaran dengan pendekatan bermain hendaknya mencoba teknik tersebut dalam pembelajaran penjasorkes sehingga nantinya dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak didiknya.
4. Siswa harus siap untuk mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran apapun yang diberikan guru dan selalu bersedia dengan kesadaran sendiri untuk mengikuti arahan yang diberikan guru.
5. Siswa perlu meningkatkan berbagai aktivitas dan mengembangkan berbagai metode belajarnya yang sekaligus bisa menjadi sarana memperluas pengetahuan dan wawasannya. Belajar secara mandiri, mengerjakan tugas-tugas dari guru untuk berlatih mempraktikkan teknik dan gerakan yang ada dalam materi pelajaran penjasorkes.

Daftar Pustaka

- Ali, Mohamad. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta. FIBA. 2008. *Peraturan Resmi Bola Basket 2008*. Beijing: International Basket Ball Federation.
- Faruq, Muhammad Muhyi. 2009. *Meningkatkan Kebugaran Jasmani melalui Permainan dan Olahraga Bola Basket*. Surabaya: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hartiyani, Z. 2006. *Bola Basket untuk Semua*. Jakarta: Bidang III PB PERBASI.
- Husdarta & Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Kristiyanto, Agus. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas Penjaskes*. Surakarta.
- Margono, Agus. 2010. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS.
- Muhajir. 2004. *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek SMA*. Jakarta: Erlangga.
- Neumann, H. 1984. *Bola Basket*. Jakarta: PT Gramedia.
- Prusak, K.A. 2007. *Permainan Bola Basket*. Klaten: PT Citra Aji Pratama.
- Stocker, G., dkk. 1982. *Bola Basket*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Beltasar. 2001. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bekerjasama dengan Direktorat Jendral Olahraga.
- Wissel, H. 2000. *Bola Basket Dilengkapi dengan Program Pemahiran dan Teknik*. Alih Bahasa Bagus Pribadi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.